



## Imagen y cómic: un análisis sociosemiótico de la estética corporal en Marvel Civil War

**Líber Daniel Cuñarro    José Enrique Finol**

Laboratorio de Investigaciones Semióticas y Antropológicas

Universidad del Zulia (Venezuela)

libd580@hotmail.com / joseenriquefinol@gmail.com

### Resumen

La presente investigación se propone analizar los fundamentos principales de la estética corporal en los cómics, para lo cual se utiliza como corpus la novela gráfica de Marvel *Civil War*. El análisis se basa en las propuestas teóricas de Eco (1968), Masotta (1982), Lucerga (2004) y Finol (2011), entre otros, y metodológicamente se elabora un inventario de rasgos fundamentales de la representación corporal realizada en los cómics. Se concluye que entre los superhéroes predominan rasgos corporales identificables con la fortaleza y agilidad física, para los héroes masculinos, y con los de agilidad, belleza y atractivo sexual para las heroínas. En ambos casos predominan rasgos étnicos anglosajones.

**Palabras clave:** cómic, imagen, estética, cuerpo, *Marvel Civil War*

### A Semiotic analysis of the body aesthetics' in *Marvel's Civil War*

#### Abstract

This investigation intends to analyze the main aspects of the corporal aesthetics in the comics, using *Civil War*, a *Marvel's* graphic novel, as a corpus. The analysis is based on the theoretical proposals of Eco (1968), Masotta (1982), Lucerga (2004) and Finol (2011), amongs others, and methodologically elaborates an inventory of the main features of the corporal representation in comics. It concludes that among the superheroes the features identifiable with strength and physical agility are predominant in male heroes, and in female heroes the predominance lies in agility, beauty and sex appeal. In both cases, the predominant features are anglosaxon.

**Keywords:** comics, image, aesthetic, body, *Marvel Civil War*

### Introducción

En la medida que han avanzado los vertiginosos cambios acaecidos en las últimas décadas del siglo XX y primera del siglo XXI, con el despliegue cultural ocurrido a nivel planetario, se ha hecho necesario comprender las narrativas que irrumpen con el avance



tecnológico que desborda las fronteras nacionales. Entre las formas de expresión que se han “mundializado” y que representan el sentir de los más jóvenes se encuentran los cómics, que, en el formato que tienen en la actualidad, surgieron a inicios de 1930 y desde ese momento han formado parte integral de la denominada *cultura pop*<sup>1</sup>, la cual, con orígenes norteamericanos, hoy tiene cobertura global.

El superhéroe que habita en el universo del cómic –la mayoría de las veces– provoca que el espectador asista pasivo a la recepción de imágenes y sonidos, sólo es activo cuando logra proyectarse en el superhéroe. Esta relación desigual entre el superhéroe y el receptor es inherente a la sociedad de masas, donde el consumo debe ser acrítico. Sin lugar a dudas, la industria cultural es uno de los instrumentos básicos de que dispone el sistema capitalista para perpetuar su dominio mediante recursos más sofisticados que la mera represión, asegurándose la hegemonía cultural que le permite consolidar también la económica y social.

## 1. Difusión y evolución del cómic: del maniqueísmo a la resemantización

El cómic es un fenómeno de cobertura global. A modo de ejemplo, sirva recordar que durante 2008, el número de cómics editados en Francia, el mayor productor en Europa, aumentó un 10%, hasta 4.800 ediciones; y en Estados Unidos la industria del cómic reportó ganancias cercanas a los 500 millones de dólares. Se calcula que *Marvel* es responsable del 45% de las ventas, por lo cual nadie se sorprendió cuando a inicios del 2010 la corporación *Disney* compró *Marvel Publishing* por 4.4 billones de dólares; todavía es muy pronto para

---

<sup>1</sup> Se entiende por “Cultura pop” la corriente artística de origen norteamericano que se inspira en los aspectos más inmediatos de la sociedad de consumo (Diccionario de la Real Academia Española).



saber qué representará para la industria del cómic la fusión de estos dos gigantes, creadores de nuevos mundos, cuya influencia trasciende las fronteras nacionales.

En Venezuela, en el 2010 se celebró por primera vez el Caracas *Comic Con*, al cual asistieron 30 mil personas. Este evento va a ser convertido en una experiencia anual, y al igual que en el San Diego *Comic Con* habrá un espacio para las conferencias y los estudios acerca del cómic. En Maracaibo en los últimos años se han venido desarrollando convenciones, como el Ichiban, el Ichiban Upgrade, el Chibi Matsuri y más recientemente el Zulia Comic, en los cuales, a pesar de ser convenciones enfocadas principalmente al Manga y al Animé, se da un espacio al cómic norteamericano.

Estos datos sugieren la importancia creciente del cómic a nivel global y local, por lo cual se considera que la presente investigación es relevante y original.

En el mundo del siglo XXI, los superhéroes han cambiado en el sentido de que se han abierto a una crítica al sistema, la cual se realiza desde dentro del sistema-mundo, sin alterar los parámetros, ofreciendo un imaginario alternativo. A finales del siglo XX, Oscar Masotta afirmaba que a través del cómic se estaba produciendo un verdadero intercambio de culturas o universalización cultural, de tal manera que “los italianos y los alemanes leen historietas producidas en Francia y viceversa, los pueblos de habla hispánica leen tiras producidas en países anglosajones, en los Estados Unidos en su mayor parte, etc.”, contribuyendo así a borrar las particularidades nacionales. Sin embargo, este teórico no dejaba de mencionar, como un valor negativo, que “esa universalización puede ser utilizada –y lo es sin duda– como medio de influencia por los países que, por su estructura económica, se encuentran colocados en posición de centrales” (Masotta, 1982 : 9-10).



Hoy el poder circula por las redes virtuales uniformando los patrones culturales de la “aldea global” desde una perspectiva interesada en mantener determinado *status quo*. No obstante, no se seguirá el camino que adoptan con frecuencia las discusiones sobre la dimensión propagandística de la figura del superhéroe, es decir, su simplista reducción a los parámetros de lo que se suele definir como "imperialismo fascista norteamericano" difundido a través de la llamada cultura de masas. De aquí que es importante señalar, en esta investigación, que Eco (1968) ya avizoraba la polémica fundamental en la que se debatiría desde mediados del siglo XX hasta la actualidad (2013) la interpretación del fenómeno denominado “cultura de masas”.

La explicación del núcleo de la polémica se encontraría para Eco en que, mientras los apocalípticos sobreviven precisamente elaborando teorías sobre la decadencia, los integrados raramente teorizan, sino que prefieren actuar, producir, emitir cotidianamente sus mensajes a todos los niveles. En esencia, los “apocalípticos” ejercerían sistemáticamente el disenso, mientras que los “integrados” practicarían sistemáticamente el consenso incondicional con el *status quo*. Para el autor, la fórmula "apocalípticos e integrados" no plantearía la oposición entre dos actitudes sino la predicación de dos adjetivos complementarios, adaptables a los mismos productores de una "crítica popular de la cultura popular".

El apocalíptico, en el fondo, *consuela* al lector, porque le deja entrever, sobre el trasfondo de la catástrofe, la existencia de una comunidad de "superhombres" capaces de elevarse, aunque sólo sea mediante el rechazo, por encima de la banalidad media. Llevado al límite, la comunidad reducidísima —y elegida— del que escribe y del que lee, "nosotros dos, tú y yo, los únicos que hemos comprendido y que estamos a salvo: los únicos que no somos masa" (Eco, 1968:13).



En este trabajo se plantea un análisis sociosemiótico de la estética corporal en *Civil War* estudiando la concepción del cuerpo que trasmite el cómic sobre lo que es un superhéroe (y un súpercuerpo) - subyacente en el Universo Marvel- en el marco ideológico de la industria cultural hegemónica, develando la relación polémica entre la sociestética de la vida urbana y las imágenes identitarias emergentes en la región latinoamericana.

## 2. El cuerpo y su significación semiótica

Según Silva (2008), hoy el cuerpo aparece como objeto de distintas inspiraciones y manipulaciones científicas y tecnológicas, pero también es meta de nuevas prácticas de comunicación. Para el autor son tres los imaginarios globales dominantes que permiten examinar sus conexiones de época: los cuerpos, los miedos y la tecnología. Estos tres nudos sémicos dominan el sistema mundo y son resemantizados a través de nuevos significados en los multiversos virtuales en que se produce el anclaje de los cómics. “El cuerpo, entendido no como un recipiente o receptor pasivo de un contenido externo (una idea, un alma) y, por tanto, un elemento secundario de la significación, sino como un generador de significado, un signo primordial de la discursividad” (Foucault, 1976: 20).

El cuerpo, como un signo, es al mismo tiempo significado y significante y se constituye en un símbolo de sí mismo, polisémico, paradójico y multireferencial. De distintas maneras, el cuerpo es nuestro primer encuentro con el mundo, es lo que desde infantes atrae nuestra mirada, es a través de éste que empezamos a semiotizar el mundo.

Un inventario de rasgos corporales es lo que nos permite construir el concepto de corporeidad, al que definimos como una compleja y dinámica estructura semiótica constituida por un conjunto de signos, relaciones y situaciones que operan en una sociedad



y cultura determinadas. En el caso de los superhéroes se trata de una corporeidad que se inserta en los límites entre ficción y realidad, entre imaginarios y contextos, límites semiotizados para construir una visión del mundo (Le Breton, 2002).

Un alto grado de inferencia fisionómica<sup>2</sup> es necesario para la supervivencia en el mundo animal. Es necesario que desde muy temprano podamos evaluar a primera vista si nos encontramos frente a una presa o un depredador, si estamos seguros en la presencia del otro o si debemos huir o atacar. Inclusive entre los seres humanos realizamos esta serie de juicios, lo cual es posiblemente un rasgo que heredamos de nuestros antepasados y que, además de haber contribuido a nuestra supervivencia, ha permanecido arraigado en nuestro subconsciente.

Más allá de nuestra reacción inicial se encuentra una serie de juicios estéticos basados en nuestras nociones de lo bello y lo feo, que hemos heredado a través de la historia y, si es verdad que el paradigma de belleza ha cambiado y evolucionado, podemos sin ninguna duda, rastrear sus orígenes a la Grecia antigua.

Umberto Eco, en su introducción a la Historia de la Belleza, nos dice:

“Bello” - al igual que “gracioso”, “bonito”, o “bien sublime”, “maravilloso”, “soberbio” y expresiones similares- es un adjetivo que utilizamos a menudo para calificar una cosa que nos gusta. En este sentido, parece que ser bello equivale a ser bueno y, de hecho en distintas épocas históricas se ha establecido un estrecho vínculo entre lo bello y lo bueno (Eco, 2004: 8).

El ideal de belleza clásico se ve representado en las distintas manifestaciones artísticas de la Grecia clásica, especialmente en sus esculturas y en los estereotipos presentes en los héroes de Homero, como Aquiles, Héctor y Odiseo. Desde un principio se

---

<sup>2</sup> Fisionómica: Es un antiguo tratado griego en fisionomía, que contenía casos de estudios de adivinación de los significados ominosos de varias disposiciones corporales. Es casualmente atribuido a Aristóteles (y parte del Corpus Aristotelicum) pero ahora se cree que pertenece a un autor del 300 AC, aproximadamente.



han presentado en oposición “lo sublime” representado por la damisela en desgracia y por el héroe y “lo grotesco” por el villano. Los estándares de belleza han transmutado a través de la historia, pero hay una serie de rasgos, como la simetría, la piel tersa, la definición muscular y la esbeltez, fisonomías que se consideran hermosas; estos ideales persisten hasta hoy en día y en la actualidad se han popularizado, homogeneizado y globalizado gracias a los medios de comunicación de masas; esta es una de las principales razones por la cual aún en Latinoamérica tenemos un concepto de belleza eurocéntrico.

Así como existe un ideal de belleza, por oposición existe una norma para lo que es feo o grotesco, siempre en contraste con aquello que consideramos hermoso; si blanco es puro, el negro es impuro, si tener los ojos claros es lo ideal, tener los ojos oscuros es antiestético.

El cuerpo, como la estructura física y material del hombre, se determina de muchas maneras, especialmente a través de su sexualidad y etnicidad. La sexualidad es mucho más que una serie de características anatómicas, fisiológicas y psicoafectivas que caracterizan el sexo de cada individuo. Desde el punto de vista sociológico y cultural, es el conjunto de fenómenos emocionales, de conducta y de prácticas asociados a la búsqueda del placer a través del sexo. La sexualidad va más allá de lo biológico y se adentra en el territorio de lo sensual y de lo erótico.

Nieto, refiriéndose a la sexualidad humana dice:

Se ensambla y adquiere significación por medio de los lenguajes, símbolos y discursos sociales. Esto es así porque no se concibe sociedad alguna exenta de sexualidad; ni tampoco ésta fuera de aquella (donde por cierto las interpretaciones biológicas también se concitan). Forzando los postulados pudiera decirse que los conceptos de sexualidad y sociedad, si no son intercambiables, corren y se expresan en paralelo (Nieto, 2003: 5).



No podemos dejar de mencionar que cada género posee un ideal de belleza propio: mientras que un hombre debe ser fornido, de quijada cuadrada y con cierta atracción animal, las mujeres deben ser poseedoras de gracia y de una delicadeza que las haga casi etéreas; esto puede ser menos cierto en la actualidad, donde se busca cierta igualdad entre lo femenino y lo masculino, pero esos cánones que hemos heredado siguen dictando pauta y están arraigados en el imaginario colectivo.

El cuerpo es un complejo sígnico, dotado de numerosas variables comunicativas y expresivas de valores que permean toda la acción del hombre... Desde el punto de vista semántico el cuerpo es un activo connotador que crea, organiza y transmite continuos mensajes que van desde lo meramente pragmático, a lo estético y simbólico (Finol, 2009: 115).

Finol propone una morfología del cuerpo que lo divide en tres niveles: alto, medio y bajo; cada uno divisible, a su vez, en anterior, posterior y lateral. Esos niveles implican una serie de significaciones relativamente estandarizadas, que sirven para la formación/generación de nuevas significaciones.

El nivel alto del cuerpo comprende la cabeza, divisible en anterior, posterior y lateral. Como se sabe, la cabeza, en general, está usualmente asociada con el intelecto y la inteligencia. En el lado anterior es posible identificar el rostro, un espacio que es útil diferenciar de la cara (Finol, 2011: 5).

Finol hace hincapié en la diferenciación entre cara y rostro<sup>3</sup>, y posteriormente deconstruye este último, el cual se compone de cejas, pestañas, párpados y ojos, recalando que los ojos, a través de la mirada son capaces de articular un complejo proceso semiótico. Luego se refiere a la boca como estructura integral (labios, dientes y lengua) y afirma que esta es capaz de comunicar información de una manera muy eficaz.

El mismo autor continúa:

---

<sup>3</sup> Para un exhaustivo estudio sobre el rostro ver Le Breton, 2010.



El nivel medio del cuerpo comprende esa zona anatómica entre el cuello y la cintura, espacio en el cual es importante destacar los hombros, los brazos, el torso, el cuello y la cintura propiamente dichos. Todos estos componentes pueden, igualmente, ser vistos desde sus ángulos posterior, anterior y lateral (Finol, 2011: 6).

Luego agrega que en este nivel las manos son de particular pertinencia y finalmente se refiere a el nivel bajo, el cual está compuesto por caderas, piernas y pies.

Como vemos, el cuerpo es un signo inagotable que puede ser estudiado desde una variedad de disciplinas, desde todas ellas aportará una mirada de datos significativos, de cómo éste se relaciona e interactúa con los individuos particulares y con la sociedad, en el ámbito de lo privado y de lo público. La conversión del cuerpo en fabulosa y fértil mercancía de consumo permite esta revolución de los cuerpos bellos. Las mercancías asociadas al cuidado de los cuerpos prometen resultados cada vez más efectivos o milagrosos.

El cuerpo cumple un papel pivotal en la constitución y funcionamiento de la cultura: desde él y en torno a él gira la acción humana y, aunque a veces en el camino sus conexiones con las estructuras socio-culturales se opacan, siempre de un modo u otro sus significaciones, su simbolización, sus valores la marcan (Finol, 2009: 115-131).

### **3. El súper-cuerpo como principio constructor de un discurso identitario**

El primer superhéroe nace con una vocación de continuidad con respecto a otras figuras que, como él, han sido fundamentales en los procesos de construcción identitaria de sus respectivos pueblos y sociedades<sup>4</sup>. Encarna los mismos principios básicos y se materializa a través de mecanismos similares. Sin embargo, a pesar de su innegable identificación con la sociedad y la cultura norteamericana del siglo XX, el de superhéroe no

---

<sup>4</sup> En el año 1933 dos adolescentes de Cleveland, Jerry Siegel y Joe Shuster, dieron vida a un personaje que vio la luz en las páginas del fanzine *Science Fiction* como protagonista del relato titulado "El reinado del Superhombre". Su nombre era *Superman* y todavía tardaría algunos años en llegar al universo del cómic. Fue en junio de 1938, en plena efervescencia prebélica y en pleno auge de la interesada interpretación que la Alemania nazi hizo del concepto nietzscheano de *superhombre*, cuando el Superman que hoy conocemos apareció en el número 1 de *Action Comics* con la caracterización que ha servido para abrir esta reflexión. Acababa de nacer el primer superhéroe.



es un concepto monolítico, porque tampoco lo fue nunca el de héroe. Para ser un superhéroe hay que reunir una serie de características, una identidad secreta (en la mayoría de los casos), un uniforme, un símbolo que los represente, y, por supuesto, tener habilidades más allá de lo normal, ya sean mentales, físicas, tecnológicas o algún súper poder: súper fuerza, súper velocidad, la capacidad de volar, etc. Además se debe ser heroico, honesto y representar los valores éticos y morales de la sociedad en que se desarrolla. El superhéroe debe luchar contra la injusticia y salvar al ciudadano común, y a través de éste salvar a la sociedad, muchas veces de ella misma.

El héroe moderno, el individuo moderno que se atreva a responder el llamado y buscar la morada de esa presencia por la cual nuestro destino debe ser expiado, no puede, de hecho, no debe, esperar que su comunidad salga de su estancamiento debido a su orgullo, su miedo, su avaricia racionalizada y desentendimiento santificado... No es la sociedad la que debe guiar y salvar al héroe creativo, sino precisamente lo contrario. Así que cada uno de nosotros comparte la difícil tarea de cargar la cruz de nuestro redentor no en el resplandeciente momento de sus victorias, si no en el silencio de su desesperación (Campbell, 2004: 368).

Los héroes representan los valores primordiales de la sociedad, como el honor, el respeto, la honestidad, la justicia. Pero también representan otros valores de maneras menos obvias, como su ideología política, su perspectiva en asuntos étnicos, sexuales y religiosos. Muchas de estas perspectivas las comunican a través de sus cuerpos.

Como han demostrado sobradamente el arte y la mitología clásica, incluyendo al propio Miguel Ángel Buonarrotti, el tamaño sí que cuenta a la hora de someter y mostrar el poder o la divinidad. El cómic de superhéroes recoge esta herencia apoyándose en la imaginería colosalista del fascismo y del realismo soviético (Lucerra, 2004: www).

El cuerpo del superhéroe varía en forma y en tamaño: desde el pequeño *Ant-Man* hasta el masivo *Goliath*, pero todos comparten una serie de características: los hombres son todos altos y fornidos, con la musculatura muy desarrollada y definida, de hombros anchos



y de brazos fuertes y gruesos, sus rostro es agradable y tienen una quijada cuadrada y un mentón fuerte, son el epítome del hombre perfecto<sup>5</sup>, son el ideal exagerado de todos los hombres que quieren convertirse en fisicoculturistas o que desean un cuerpo atlético.

*Superman* se supone que representa “lo mejor de la humanidad” y lo mejor, incluye “fuerza increíble, invulnerabilidad y sentidos aumentados” esto parece sugerir que los hombres de nuestro mundo deben tratar de ser como *Superman*, ser este alien sobrecargado de testosterona, que a pesar de no ser humano, representa la humanidad. Otros héroes masculinos son descritos por *Marvel Comics* como *Daredevil* poseedor de sentidos súper humanos (Demarest, 2010, [www](#)).

Aquí los creadores describían las proezas físicas de los héroes y sus tendencias heterosexuales de la antorcha humana, apuntándolas como características de un hombre fuerte y masculino, sugiriendo que “la heterosexualidad es importante y debe ser imitada” (Demarest, 2010: [www](#)). Estos colosos vienen en todas las razas y colores posibles, caucásicos, asiáticos, latinos, africanos, etc. Y por supuesto están los verdes, como Hulk y Martian Man Hunter; los azules, como Dr. Manhattan; y los rojos como Red Tornado. Pero la gran mayoría son caucásicos, de pelo negro y deben tener un aire de sofisticación y bravura, pero sobre todo deben proyectar fuerza. El superhéroe debe poseer un poder interno físico o de otra naturaleza, que lo haga único y que lo ayude a cumplir su destino: el de derrotar al malvado y proteger al débil.

Las mujeres reflejan los cánones de belleza clásicos, de piel tersa, de grandes senos y pequeñas cinturas, de largos cabellos y piernas esculpidas, con ojos cautivantes y labios carnosos, son muñecas vivientes que representa la sexualidad y el erotismo; éstas, al igual que sus contrapartes masculinas, poseen una condición física perfecta y sus cuerpos están

---

<sup>5</sup> Velasco Maíllo al analizar los fenómenos de exhibición corporal señala dos líneas particulares: “Una es la del espectáculo de los cuerpos perfectos, la otra las exposiciones de los cuerpos deformes, de los monstruos” (2008: 210). Pero entre algunos superhéroes vemos que la deformidad es parte constitutiva de su cuerpo, como en el caso de la Mole y del mismo Hulk. En todo caso, los superhéroes cultivan su propia perfección corporal, un ideal de belleza que se deriva del modelo vitrubiano de Leonado da Vinci para emparentarse con el modelo físico-culturista de los medios de difusión masiva.



definidos y tonificados y, aunque estas amazonas modernas también deben proyectar un aire de fuerza y bravura, por sobre todas las cosas deben despertar pulsiones eróticas.

La mayoría de los superhéroes expresan un ideal femenino o masculino extremadamente exagerado. Los superhéroes que no tienen una sexualidad física tan pronunciada no son tan populares. No existe espacio para los héroes que no exageran los ideales que tenemos y emulamos. La sexualidad física pronunciada nos provee pistas visuales sobre cómo un superhéroe debe actuar, hablar, y vivir su vida.

La forma en la que se describen las superheroínas hace mucho énfasis en su apariencia y femineidad. La miembro de los *X-Men* Emma Frost se describe en su biografía de la siguiente manera: una seductora esculpida en diamante, con la inteligencia para respaldar su cuerpo de trabajo, Emma Frost amasó suficiente fortuna e influencia para atraer la atención de la élite social del planeta. Como la Reina Blanca del exclusivo club Hell-Fire... (...) Además, el hecho que su inteligencia sea secundaria “para respaldar su cuerpo de trabajo”, indica que la inteligencia no es el rasgo principal que una mujer debería poseer, pero lo físico si lo es. *Marvel* continúa describiendo sus heroínas con frases como “felina fatal... con garras pequeñas y lindas” para *Black Cat*; “femme fatale... embrujados por su belleza, muchos hombres han sentido la picadura de la viuda” para *Black-Widow*, “equilibrando la telepatía y telequinesis con calidez y compasión, Jean anhela secretamente un compañero apasionado” para Jean Gray; y “una belleza clásica, en todos los sentidos” para *Storm*, también de los *X-Men* ([www.marvel.com](http://www.marvel.com)). *DC Comics* no parece ser muy diferente, ya que ellos describen a *Catwoman* “en un traje de gata de cuero ajustado... la Princesa del Robo... [Cuyo] corazón siempre pertenecerá a *Batman*” y exalta a *Wonder Woman* por ser “tan bella como Afrodita” (Demarest, 2010: [www](http://www)).

Por todo lo expuesto anteriormente, se puede afirmar que la fisicalidad y fisionomía del héroe son parte fundamental de su identidad y, por tanto, una porción importante del discurso ideológico que él mismo promueve entre las masas.

### 3.1 El cuerpo simbólico e imaginario

El cuerpo existe más allá de la materia. Dejando atrás lo biológico, nos queda el imaginario y lo simbólico, esa visión que tenemos de nosotros mismos y de los demás es, sin duda alguna, una herramienta de poder estético, animal, político y social. El cuerpo



humano es el punto de confluencia para diversos discursos; en él convergen lo estético, lo físico, lo psíquico y lo social.

Como signo, el cuerpo tiene una dimensión sintáctica, una dimensión semántica y una dimensión pragmática. En cuanto a la primera, el cuerpo no es sino un sintagma, en el que se articulan órganos fisiológicos internos (corazón, pulmones, etc.) y componentes externos (brazos, piernas, cabeza, etc.) que tienen connotaciones específicas y son capaces de articular múltiples significados. Desde el punto de vista semántico, el cuerpo es un activo connotador, que crea organiza y transmite continuos mensajes que van desde lo meramente pragmático, a lo estético y simbólico. Las significaciones corporales no sólo están determinadas por su morfología y por los diversos sistemas semio-fisiológicos que lo constituyen (color y textura de la piel, olores, movimientos y posiciones), sino también por los sistemas de signos que se le añaden (vestimenta, maquillaje, perfumes, etc.) (Finol, 2009: 128).

De todas las anteriores es la dimensión semántica la que nos ocupa; es esa construcción simbólica llena de significados, la que aporta mayor información sobre el individuo y el discurso que este representa o manifiesta. El cuerpo simbólico es construido desde lo social, a través de la articulación de lo estético, lo cultural y lo ideológico; así el cuerpo sufre una transformación y pasa a convertirse en una representación de nuestros anhelos y deseos, como grupo social. La reproducción de los cánones clásicos de belleza a través de los medios de comunicación, no solo han establecido e impuesto un concepto hegemónico de lo estético sino que han transmitido una ideología y unas concepciones que permean todos los aspectos de la vida cotidiana, así el cuerpo individual refleja el cuerpo social.

### **3.2. Expresión formal del principio de inclusión/exclusión**

Los arquetipos son parte fundamental en la construcción del programa narrativo que constituye el núcleo del monomito; el más relevante, especialmente en el caso del cómic, es el héroe: generalmente es la figura central alrededor de la cual se desarrolla la trama; el resto de los personajes se definen de acuerdo a su relación con él: enemigos, aliados y



otros. El superhéroe del cómic no es más que una hiperbolización del héroe tradicional, conservando la gran mayoría de sus rasgos y agregando nuevos elementos, como el disfraz, el icono o símbolo, que lo identifican (la S de *Superman*, el Murciélago de *Batman*) y la identidad secreta.

También podemos optar por un acercamiento distinto, definiendo al héroe como aquel que es percibido como tal por la sociedad. Éste entonces deja de ser fundamentalmente alguien que actúa para pasar a ser alguien que representa un modelo optimizado de los valores que una comunidad entiende como buenos y propios. La heroicidad se convierte así en una cuestión de percepción y de consenso, en una concreción de la identidad colectiva. Es importante recordar que dicha identidad no refleja tanto lo que somos como lo que creemos que somos o lo que querríamos ser. Y que esto, a su vez, se define frente a lo que creemos que no somos y a quienes creemos no ser. En otras palabras, la articulación del nosotros necesita de la definición de un otro. Por eso, detrás de cada héroe siempre hay un antagonista y detrás de cada superhéroe un villano (Lucerga, 2004: www).

Como hemos mencionado anteriormente, conceptos como “lo sublime” y lo grotesco, lo bello y lo feo, existen en constante oposición; de esta misma manera, el principio de identidad se basa en la dicotomía entre el nosotros y el ellos. La figura del superhéroe como principio identitario se articula en la oposición del nosotros y ellos, es decir en el eje de la inclusión/exclusión, que a su vez se refleja en nociones maniqueístas como el bien y el mal o en nociones estéticas como lo bello y lo feo. De manera más específica, esta oposición se sintetiza en la dualidad héroe/villano, donde el primero representa los valores éticos y morales establecidos por el grupo social gobernante y el segundo, los valores diametralmente opuestos o la transgresión de los mismos.

Este programa narrativo basado en las figuras de héroe y villano es la que ha prevalecido en el cómic desde su aparición. En la actualidad se ha tratado de romper con este molde enfrentando no únicamente héroes y villanos, sino dos partes opositoras, como es el caso específico de *Civil War*. A nivel de identidad social o grupal, la relación nosotros – ellos, se transforma en la articulación por oposición del aliado – enemigo, estableciendo



que todo aquello que es diferente, externo y que atenta contra el *status quo*, es peligroso e inclusive maligno.

A nivel colectivo, *nosotros/ellos* se vierte en la oposición *aliado/enemigo*, siendo el último un concepto abierto a la evolución histórica. Así, el Capitán América ha luchado contra los nazis en la II Guerra Mundial, contra el comunismo en Corea y Vietnam, contra Sadam Hussein en la Primera Guerra del Golfo y contra Osama Bin Laden. La figura del traidor se perfila como un elemento de transición que simboliza el "Mal que está dentro..." Una tercera concreción la podemos observar en el contraste *superior/inferior*. Al igual que el héroe, el superhéroe nace como la encarnación de la superioridad: de sí mismo sobre la colectividad y de la colectividad que lo ha erigido como héroe sobre otras colectividades. Ésta es una de las oposiciones identitarias básicas en los totalitarismos y en los colonialismos y atraviesa desde los discursos de Hitler hasta las aventuras de Allan Quattermain, de Indiana Jones o del Capitán América (Lucerga, 2004: [www](#)).

#### 4. La estética de *Marvel Civil War*

La estética de *Civil War* en su sentido más clásico y restringido, en el que se refiere a la percepción de lo bello, utiliza una serie de recursos artísticos comunes a las novelas graficas contemporáneas. Utilizando las nociones propuestas por Gubern (1972: 113-117) se distinguen tres categorías: 1. Las macro unidades significativas, 2. Las unidades significativas y 3. Las micro unidades significativas.

Las macro unidades significativas se refieren a las características estéticas concretas del objeto, es decir, los recursos gráficos y artísticos de la novela grafica, tipo de publicación, diagramación, etc. En este sentido, *Civil War* ha sido publicada en dos formatos: como historieta individual, en forma de 7 volúmenes independientes, y en formato de novela gráfica o compendio donde en una sola publicación de tapa dura se narra toda la historia. En nuestro caso en particular hemos trabajado con este último formato.



En el caso de las unidades significativas que se concretan en la viñeta, como representación mínima del tiempo y de la acción y donde cada panel está marcado por una línea negra, *Civil War* utiliza una serie de recursos gráficos que tienen como objetivo dar fluidez y movimiento a la página, como la utilización de paneles panorámicos, tratando de utilizar la menor cantidad de paneles posibles y usando planos generales y abiertos, dándole una sensación cinematográfica a la obra.

Y por último, las micro unidades significativas, las cuales engloban todo lo que está dentro del panel, el decorado, los personajes, los recursos gráficos, la iluminación, el color, la perspectiva, las líneas cinéticas, las onomatopeyas y las metáforas gráficas; es aquí donde se representa y se construye el paradigma interpretativo de la novela gráfica; esta última categoría es la que nos atañe y la cual analizaremos a profundidad, haciendo especial hincapié en la estética corporal y sus códigos simbólicos.

El corpus estudiado utiliza todos los recursos icónicos e iconográficos disponibles para el cómic, con la única excepción de la metáfora visual, haciendo especial énfasis en la gestualidad y el lenguaje corporal, así como todos aquellos recursos que transforman el cómic de un medio estático a un medio audiovisual dinámico, una experiencia sinestésica. Mediante la utilización de las convenciones que constituyen la gramática del cómic y del talento de los artistas y autores, dicha novela nos presenta un universo extenso y rico, lleno de grandes urbes y paisajes exuberantes, que de muchas maneras es una expresión magnificada de nuestra realidad. Y es aquí donde lo estético se articula de su concepción más superficial a la concepción integradora moderna, aquella que Mandoki llama Prosaica.

No sólo es posible sino indispensable abrir los estudios estéticos - tradicionalmente restringidos al arte y lo bello - hacia la riqueza y complejidad de la vida social en sus diferentes manifestaciones. Eso es la Prosaica: sencillamente, la estética cotidiana. Esta pervivencia de la estética se expresa de mil maneras desde nuestra forma de vivir, en el



lenguaje y el porte, el modo de ataviarse y de comer, de rendir culto a deidades o a personalidades, de legitimar el poder, ostentar el triunfo o recordar a los muertos; pero el papel primordial que la estética tiene en nuestra vida cotidiana se ejerce en la construcción y presentación de las identidades sociales (Mandoki, 2006: 4).

Como ya hemos mencionado anteriormente, una de las principales herramientas para la construcción de lo cotidiano y de las identidades es la corporeidad; es por eso que a continuación nos referiremos a la estética corporal al analizar el corpus. En la obra seleccionada todos los personajes son humanoides, de características fisionómicas reconocibles y, aun aquellos que no tienen origen biológico, están identificados con un género definido, como es el caso de *The Vision*, un androide del futuro, el cual es intrínsecamente masculino. En la obra analizada los personajes masculinos doblan en número a los femeninos; además, los líderes de ambos bandos son de sexo masculino (el Capitán América e *Iron Man*) y la única mujer que detenta una figura de autoridad es María Hill, la cual, curiosamente, es una simple humana, sin ningún tipo de habilidad especial, en contraste con personajes como She –Hulk, que son de los más fuertes en el universo figurativo en la obra. Mientras los personajes masculinos tienen una serie de características fisionómicas que hacen referencia a rasgos éticos o morales, o a lo que Eco llama fisionomía intelectual, la fisionomía de las mujeres solo hacen alegoría a rasgos físicos, son hermosas y, en caso de ser heroínas, son fuertes.

En base a esto hemos encontrado tres categorías generales para los superhéroes del género masculino: son atléticos, heroicos y colosos; e igualmente tres para las superheroínas: son atléticas, afroditas<sup>6</sup> y heroicas. Todos constituyen lo que podríamos llamar personajes tipos. "Desde el punto de vista filosófico, la noción de tipicidad del

---

<sup>6</sup> Usamos el término afrodita como genérico para designar las cualidades físicas de belleza, delgadez y erotismo, y las cualidades psicológicas de seducción y atracción que caracterizan a las heroínas.



producto artístico comporta una serie de aporías, y hablar de ‘personaje típico’ significa pensar en la representación, a través de una imagen, de una abstracción conceptual” (Eco, 1968: 215).

Dentro de estas categorías podemos ubicar a todos los superhéroes, que son los personajes principales y por lo tanto más representativos del programa narrativo y la ideología propuesta en *Civil War*. En atléticos podemos ubicar personajes que no son necesariamente los más fuertes, pero que si poseen un físico excepcional y gran capacidad atlética como *Spiderman*; en heroicos se ubica la gran mayoría de héroes, como por ejemplo el Capitán América, *Thor*, *Luke Cage*, entre otros; y para finalizar, en la categoría de colosos irían personajes como *The Thing* y *Hulk*. Cabe resaltar que aún los personajes que utilizan la tecnología, su intelecto o las artes místicas como herramienta principal, y por lo tanto no dependen de su fuerza física, pueden ser ubicados dentro de estas categoría, ya que todos presentan una fisionomía similar, con un físico y una musculatura muy desarrollada.

En cuanto a las mujeres, las categorías propuestas son atléticas, afroditas y heroicas. En la categoría de atléticas se ubican aquellas heroínas que no dependen de sus habilidades físicas (poseen poderes telekinéticos o de otra clase), o que se están desarrollando, como en el caso de los miembros adolescentes de los *X Men*, o los *Runaways*; en la segunda categoría se ubica la gran mayoría de las heroínas, todas ellas tienen características similares: senos grandes, caderas pronunciadas, pequeñas cinturas y frondosa cabellera, es decir, siguen los ideales de belleza occidentales, no importa cuál es su poder o habilidad recurren a su sensualidad y sexualidad como herramientas principales.

Y en heroicas podemos ubicar a aquellas que a pesar de compartir la mayoría de las características de las afroditas, son aún más imponentes físicamente, como es el caso de *She-Hulk*.

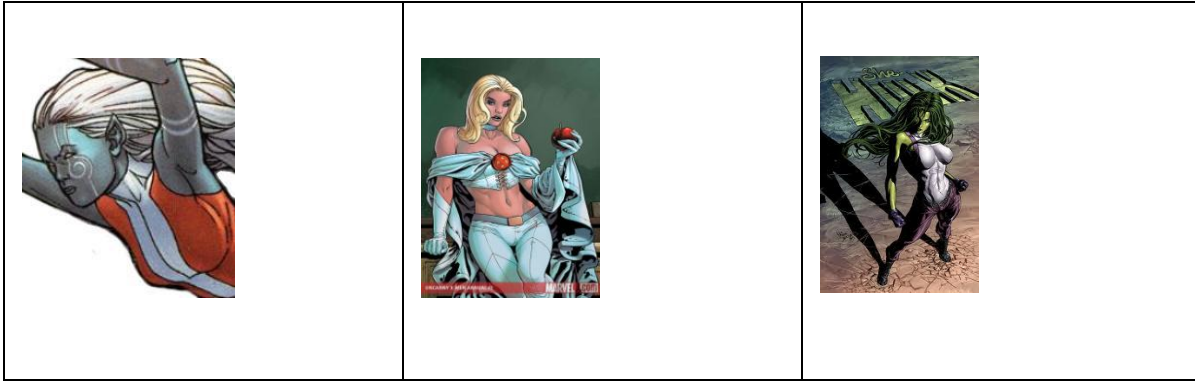
### Cuadro I. Superhéroes

|                                                                                                                                                                  | Superhéroes                                                                                                                   |                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Atléticos                                                                                                                                                        | Heroicos                                                                                                                      | Colosos                                                                                                                                         |
| Son aquellos personajes que tienden a valerse más de su agilidad que de la fuerza, tienden a tener cuerpos más pequeños y delgados, pero siempre bien definidos. | Representan la gran mayoría de los héroes en el universo Marvel; dependen de sus habilidades y proezas físicas súper humanas. | Son esos personajes que están en una categoría superior a todos los anteriores, cuyas proezas físicas y tamaño los hace imponentes y colosales. |
| Spiderman, Speedball, Iron Man etc.                                                                                                                              | Black Panther, Luke Cage, Captain America                                                                                     | Hulk, The Thing, Goliath                                                                                                                        |
|                                                                                |                                             |                                                             |

Cuñarro, L. 2013.

### Cuadro II. Superheroínas

|                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Superheroínas                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Atléticas                                                                                                                                                                                                                                                                       | Afroditas                                                                                                                                                                                                                                  | Heroicas                                                                                                                                                                                                                              |
| Son aquellas heroínas que tienden a valerse más de su agilidad que de la fuerza, la gran mayoría posee un poder que les permite enfrentar a sus enemigos sin valerse del combate cuerpo a cuerpo. Tienden a tener cuerpos más pequeños y delgados, pero siempre bien definidos. | Representan la gran mayoría de las heroínas en el universo Marvel; dependen de sus habilidades y proezas físicas. Sus cuerpos tienden a estar muy bien definidos y a pesar de su hiper musculatura, siguen siendo voluptuosas y sensuales. | Son aquellas heroínas que están en una categoría superior a todas las anteriores, cuyas proezas físicas y tamaño las hace imponentes y colosales. En el caso de las heroínas de Marvel son muy pocas las que están en esta categoría. |
| Namorita, Wasp, Sue Storm                                                                                                                                                                                                                                                       | Black Cat, Ms Marvel, Spider Woman, etc.                                                                                                                                                                                                   | She Hulk, Giant Girl, etc.                                                                                                                                                                                                            |



Cuñarro, L. 2013.

Otro aspecto que debemos resaltar es la presencia predominante de superhéroes adultos (30 a 50 años), adultos jóvenes (20 a 30 años) y adolescentes (13 a 19 años), haciéndose bastante obvia la ausencia de niños y ancianos. Los dos grupos predominantes son los adultos jóvenes y los adultos. Algo que es importante señalar es que aun los personajes como el Capitán América, el cual según su biografía (ficticia) nació el 4 de julio de 1922, aparenta la edad física de un hombre adulto de 30 años aproximadamente; lo mismo ocurre con otros personajes como Wolverine, y se evidencia aun más en las mujeres que aparentan estar casi todas entre los 20 y los 30 años.

En lo referente a la etnicidad también vemos una predominancia de los personajes caucásicos, unos pocos afroamericanos y una escasa representación de los demás tipos étnicos. Pero más allá de las etnicidades y del género hay, desde el punto de vista estético (refiriéndonos a esa estética de la vida diaria que construye nuestros imaginarios), una serie de construcciones ideológicas que permean todos los aspectos lingüísticos e icónicos de las novelas gráficas que con o sin intención cumplen un rol propagandístico, especialmente hacia los adolescentes y los adultos jóvenes, entre quienes ejercen una gran influencia durante los años de formación intelectual e ideológica. Por lo tanto, constituye un vehículo



informativo que influye y moldea la forma en que estos se comportan y perciben el mundo; un medio ideal para tratar temas de interés que necesitan ser discutidos y difundidos.

## Conclusiones

Los originales procesos que se están viviendo en nuestra región, desde finales del siglo XX, ponen en evidencia la necesidad de construir nuevas prácticas y nuevos significados que reviertan en una conciencia del sujeto que como ciudadano protagonista cargue con nuevos sentidos los imaginarios colectivos resignificando sus héroes, su arte y sus historias a la luz de las identidades propias, surgidas desde la tradición local y brotando desde las raíces telúricas de la región aprehendiendo e incorporando a las nuevas mitologías, la estética, las características físicas y culturales de los pueblos latinoamericanos. A través de la realización de un exhaustivo estudio hemos podido realizar un inventario de las características físicas más comunes en el cómic específicamente en *Marvel Civil War*, lo cual nos ha permitido concluir que existe un numero finito de cuerpos arquetípicos en dicho cómic, que hemos clasificado en atléticos, heroicos y colosos para los personajes masculinos y atléticas, afroditas y heroicas, para los personajes femeninos; también hemos observado que el fenotipo de cada grupo está estrechamente relacionado con aspectos fundamentales de su carácter, su forma corpórea es una manifestación de su ser interior, es decir, su belleza es una manifestación de su nobleza .

Asimismo cada género tiende a presentar una serie de características físicas específicas: en los personajes masculinos se resaltan los atributos físicos relacionados a las proezas físicas, como la fuerza y la agilidad y en los femeninos aquellos relacionados a la belleza y la sensualidad.



## Referencias Bibliográficas

- Duch, Luís y Mélich, Joan-Carles. 2005. *Escenarios de la corporeidad*. Editorial Trotta: Barcelona.
- Eco, Umberto. 2004. *Historia de la belleza*. Editorial Lumen: Barcelona.
- Eco, Umberto. 1968. *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Editorial Lumen: Barcelona.
- Finol, José Enrique. 2009. El cuerpo como signo. *Enl@ce: Revista Venezolana de información, tecnología y conocimientos*. Año 6, No. 1: 128-129.
- Finol, José Enrique. 2011. On the Corposphere. Towards a cartography of the body. *Epistémè* 6: 1-21.
- Foucault, Michel. 1976. *Histoire de la sexualité, 1*. Gallimard: Paris.
- Huntington, Samuel. 1996. *El Choque de las Civilizaciones y la Reconfiguración del Orden Mundial*. Paidós: Madrid.
- Le Breton, David. 2002. *Antropología del cuerpo y modernidad*. Editorial Nueva Visión: Buenos Aires.
- Mandoki, Katya. 2006. *Estética cotidiana y juegos de la cultura*. Siglo Veintiuno Editores: México.
- Masotta, Oscar. 1982. *La historieta en el mundo moderno*. Paidós Studio: Madrid.
- Merleau-Ponty. 1945. *Phénoménologie de la perception*. Gallimard : Paris.
- Millar, Mark, McNiven Steve et al. 2008. *Civil War. A Marvel Comics Event*. Marvel Publishing Inc.: Nueva York.
- Silva, Armando. 2008. Imaginarios globales: cuerpos, miedos, dobles. Entrevista. Revista *Alambre. Comunicación, información, cultura*. N° 1.

## Referencias Electrónicas

- Campbell, J. 2004. *The hero with a thousand faces*. Princeton: Princeton University Press.
- Demarest, Rebecca A. 2010. Superheroes, Superpowers, and Sexuality. *Student Pulse*, 2 (10). Disponible en: <http://www.studentpulse.com/a?id=312>. Consultado el: 19/09/2012.
- Lucerga Pérez, María José (2004). Del uniforme del capitán América al azul desnudo del Dr. Manhattan. *Revista electrónica Tonos*, No. 8. Disponible en: <http://www.um.es/tonosdigital/znum8/estudios/13-supertonos.htm>. Consultado el: 20/09/2012.